

Le numérique

LES HABILETES SOCIALES ET LE NUMERIQUE FRANCOISE INFANTE



HAS -ANESM

- Recommandations HAS-ANESM 2012
- « Le domaine des interactions sociales est un domaine essentiel (...).
- « Pour les enfants/adolescents/adultes avec un TSA présentant un bon fonctionnement intellectuel ou un syndrome d'Asperger, il est recommandé de mettre en œuvre des interventions spécifiques structurées, centrées sur le développement des habiletés sociales (habileté de jeu, compréhension des situations sociales, compréhension des émotions, etc.) »

La cognition sociale/App 5000 expressions

- Les habiletés sociales, qu'est-ce que c'est ?
- Capacités spécifiques permettant à une personne d'accomplir une performance jugée socialement adaptée.
- ↓

• <u>Savoir communiquer avec les autres</u>: paroles, gestes, comportements qui permettent de développer de bonnes relations avec ceux qui nous

entourent.



Les âges développementaux: Echelle VINELAND 2

 Chez l'enfant avec autisme, la communication émotionnelle est non efficiente car impossible pour lui d'apprendre les règles implicites de l'échange = ne parvient pas à établir des relations entre ses expressions émotionnelles et la réponse d'autrui et pas de mise en place d'une communication intentionnelle.

• 12 mois

- Enfant typique
 fixe le visage et s'ajuste au partenaire
 réagit aux incitations et les anticipe
 sollicite son tour d'échange interactif

- a des aptitudes à faire réagir l'autre et saisit la nature des messages émotionnelles
- Modifie ses productions selon le contexte social (début de la pragmatique du langage)
- Il montre du doigt, sans autre raison que de partager avec autrui son intérêt pour cet objet = « attention conjointe »
- Regarde quand on s'adresse à lui
- Fait preuve d'imitations sociales (exemple : sourire social réciproque)

		幸	23 Utilise des négations dans les phrases (par exemple, « moi pas partir » ; « je ne le boirai pas », etc.) ; la grammaire n'est pas importante.	率	2	1	0	N. W.
		华	24 Raconte ce qui lui est arrivé dans des phrases simples (par exemple, « moi et Pierre jouer » ; « Paul m'a lu un livre », etc.).	华	2	1	0	N. N.
ı	9	Sec.	25 Donne correctement son âge quand on le lui demande.	M	2	1	0	本公
	1	华	26 Dit au moins 100 mots reconnaissables.	華	2	1	0	The state of
	7)	27 Utilise « dans », « sur », ou « sous » dans des expressions ou des phrases (par exemple, « balle va sous chaise », « pose-le sur la table », etc.).)	2	1	0	TEMPETOTISA TO
	-	0	28 Utilise « et » dans des expressions ou des phrases (par exemple, « Maman et Papa », « je veux de la glace et du gâteau », etc.).	0	2	1	0	Wilder Street,
3	→ 9	興	9 Dit son nom et son prénom quand on le lui demande.	R	2	1	0	STATE OF THE PARTY.
	2)	O Identifie et nomme la plupart des couleurs courantes (c'est-à-dire, rouge, bleu, vert, jaune, orange, violet, marron et noir).	0	2	1	0	opposite the state of the state of
			Note: - Entourer 2 si il/elle nomme 6 à 8 couleurs ; - Entourer 1 si il/elle nomme 2 à 5 couleurs ; - Entourer 0 si il/elle nomme 0 ou 1 couleur.					-
	9	P 3	Pose des questions commençant par « qui » ou par « pourquoi » (par exemple, « qui c'est ? », « pourquoi je dois partir ? », etc.).	R	2	1	0	
)) 3	2 Utilise des verbes autrement qu'à l'infinitif (par exemple, « mange », « partent », « chante », etc.).	0	2	1	0	
, 5 -	. D) 3	Utilise des indicateurs possessifs dans des expressions ou des phrases (par exemple, « c'est son livre », « c'est la balle de Pierre », etc.).	0	2	1	0	The state of the s
)	3.	Utilise des pronoms dans des expressions ou des phrases ; doit utiliser le genre et la forme corrects du pronom, mais les phrases elles-mêmes peuvent ne pas être grammaticalement correctes (par exemple, « il faire ça », « ils part », etc.).	D	2	1	0	
		35	Pose des questions commençant par « quand » (par exemple, « quand est-ce qu'on mange ?», « quand est-ce qu'on rentre ? », etc.).	of a	2	1	0	
)	36	Utilise les temps du passé (par exemple, marchait, cuisait, etc.) ; peut utiliser des verbes irréguliers en se trompant (par exemple, « je croivais », etc.).)	2	1	0	Special Control of the last
)	37	Utilise « derrière » ou « devant » dans des expressions ou des phrases (par exemple, « je marchais devant elle », « Pierre est derrière toi », etc.).	0	2	1	0	STATE OF THE PERSON
)	38	Prononce les mots clairement sans substitution de sons (par exemple, ne dit pas « patir » pour « partir », « sat » pour « chat », etc.).)	2	1	1 0	The state of the s
	☆	39	Raconte les parties principales d'une histoire, d'un conte de fée ou du scénario d'une émission de télé ; il n'est pas nécessaire qu'illelle donne beaucoup de détails ni qu'ill elle rapporte les événements dans l'ordre exact.	公	2	1	1 (-
→	Page 1	40	Dit le jour et le mois de son anniversaire quand on le lui demande.	- P	2	-	1 (3
100	0	41	Module le ton, le volume et le rythme de sa voix de manière appropriée (par exemple, ne parle pas systématiquement trop fort, trop bas, ou de façon monotone, etc.).	7	- 2		1	0

				Sponses: 2 = Habituellement 1 = Parfois ou En partie 0 = Jamais NSP = Je ne sais pas
(To To	éléph	one	Formses: 2 = Habituellement 1 = 1 and the securité Comprendre le temps et les horaires Comprendre les règles, les droits et la sécurité Comprendre le temps et les horaires Comprendre le temps et le temps et les horaires Comprendre le temps et le temps et les horaires Comprendre le temps et le temps et le temps et les horaires Comprendre le temps et le temps
	W.	1	25	Commande un menu complet dans un fast-food. N A N A Responsible d'entourer NA (Non Applicable) si la personne n'a jamais mangé au fast-
	12-15 →	€	26	Transporte ou range son argent de façon sûre (dans un porte-monnaie, un porteleulle,
		(P)	27	Donne l'heure par tranches de 5 minutes sur une montre ou une horloge à aiguilles (par exemple, « il est 1h05 », « il est 13h10 », etc.).
		•	28	Respecte l'horaire du retour à la maison fixé par ses parents ou la personne
			29	s'occupe de lui/d'elle. Regarde ou écoute des programmes pour s'informer (par exemple, les prévisions météo, 2 1 0 NSP les nouvelles, les documentaires, etc.). Note: Il est possible d'entourer NA (Non Applicable) s'il n'y a pas de radio ou de télévision à la NSP maison.
		€	30	Compte la monnaie qu'on lui rend lors d'un achat.
			31	Montre des connaissances en informatique pour exécuter des tâches complexes Montre des connaissances en informatique pour exécuter des tâches complexes (par exemple, faire du traitement de texte, accéder à Internet, installer un logiciel, etc.). Note: Il est possible d'entourer NA (Non Applicable) s'il n'y a pas d'ordinateur Note: a la maison.
	16+ →	€	32	Evalue le prix et la qualité des produits avant de les acheter.
ite		W	00	Passacta les horaires des pauses (par exemple, les pauses-caté ou dejeuner, etc.).
OMMUNAUTE suite			34	Fait des trajets d'au moins 10 à 15 kilomètres pour se rendre dans un éridioit la miller (d'au moins 10 à 15 kilomètres pour se rendre dans un éridioit la miller (d'au moins 10 à 15 kilomètres pour se rendre dans un éridioit la miller (d'au moins 10 à 15 kilomètres pour se rendre dans un éridioit la miller (d'au moins 10 à 15 kilomètres pour se rendre dans un éridioit la miller (d'au moins 10 à 15 kilomètres pour se rendre dans un éridioit la miller (d'au moins 10 à 15 kilomètres pour se rendre dans un éridioit la miller (d'au moins 10 à 15 kilomètres pour se rendre dans un éridioit la miller (d'au moins 10 à 15 kilomètres pour se rendre dans un éridioit la miller (d'au moins 10 à 15 kilomètres pour se rendre dans un éridioit la miller (d'au moins 10 à 15 kilomètres pour se rendre dans un éridioit la miller (d'au moins 10 à 15 kilomètres pour se rendre dans un éridioit la miller (d'au moins 10 à 15 kilomètres pour se rendre dans un éridioit la miller (d'au moins 10 à 15 kilomètres pour se rendre dans un éridioit la miller (d'au moins 10 à 15 kilomètres pour se rendre dans un éridioit la miller (d'au moins 10 à 15 kilomètres pour se rendre dans un éridioit la miller (d'au moins 10 à 15 kilomètres pour se rendre dans un éridioit la miller (d'au moins 10 à 15 kilomètres pour se rendre dans un éridioit la miller (d'au moins 10 à 15 kilomètres pour se rendre dans un éridioit la miller (d'au moins 10 à 15 kilomètres pour se rendre dans un éridioit la miller (d'au moins 10 à 15 kilomètres pour se rendre dans un éridioit la miller (d'au moins 10 à 15 kilomètres pour se rendre dans un éridioit la miller (d'au moins 10 à 15 kilomètres pour se rendre dans un éridioit la miller (d'au moins 10 à 15 kilomètres pour se rendre dans un éridioit la miller (d'au moins 10 à 15 kilomètres pour se rendre dans un éridioit la miller (d'au moins 10 à 15 kilomètres pour se rendre dans un éridioit la miller (d'au moins 10 à 15 kilomètres pour se rendre dans un éridioit la miller (d'au moins 10 à 15 kilomètres pour se rendre dans un éridi
IAUT		0		Montre qu'il/elle comprend qu'il/elle peut faire une réclamation ou rapporter des problèmes légitimes quand il/elle n'est pas satisfait(e) d'un service ou d'une situation.
Ş		W	36	Avantit l'école ou son responsable lorsqu'il/elle va être en retard ou absent.
MO		€	37	Utilise un compte courant ou un compte d'épargne de taçon responsable (par exemple, et l'exemple, et l'exemple, et l'exemple, ou en vérifiant que les comptes sont équilibrés).
ပ				Fait des trajets d'au moins 10 à 15 kilomètres pour se rendre dans un endroit non lamille.
		W		Gagne de l'argent en travaillant à temps partiel (au moins 10 heures par semaine) pendant une année. Note: Ne pas entourer 1.
		V		Essaie d'améliorer ses performances au travail après avoir reçu des critiques constructives 2 1 0 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
		€	41	Gère son argent (par exemple, paie lui-même la plupart de ses dépenses, utilise des É 2 1 8 his chèques ou des virements bancaires pour ses achats, etc.).
		V	42	A eu un travail à temps plein durant une année. Note: Ne pas entourer 1.
		€	43	Fait un budget pour les dépenses mensuelles (le loyer, les dépenses courantes, etc.). 2 1 0
		€	44	Fait une demande de carte de crédit et l'utilise de manière responsable (n'excède pas la € 2.1 0 limits de crédit respecte les délais de palement, etc.).

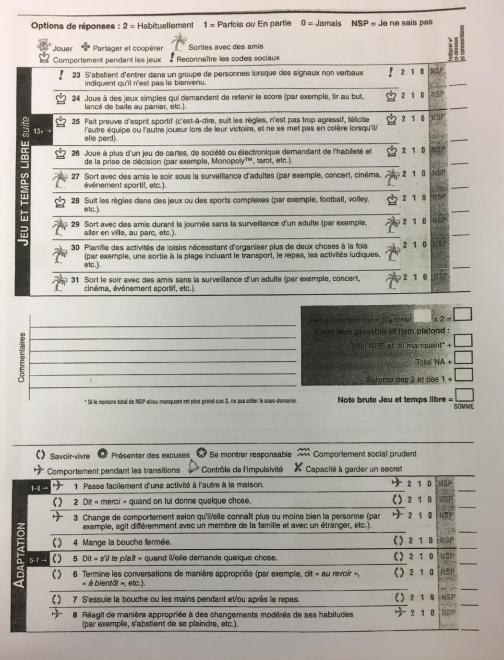
ptio	ns (de r	de la Socialisation éponses : 2 = Habituellement 1 = Parfois ou En partie 0 = Jamais NSP = Je ne sais pas éponses : 2 = Habituellement 1 = Parfois ou En partie 0 = Jamais NSP = Je ne sais pas
			aux autres Exprimer et reconnaître les entrolles Amitié Sorties
1 →			and gui s'occupe de lui/d'elle.
	×	2	Regarde (suit des yeux) pendant au moins 5 secondes, quelqu un qui de son lit.
	(3)	3	Manifeste deux émotions ou plus (par exemple, rit, pleure, crie, etc.).
	9		Wassesho d'une personne familiere.
	9	-	Trabilit ou ossaje d'établir un contact avec quelqu'un (par exemple, sourt, introduction de la
	8		Les bres vers une personne familière quand celle-ci iui tend les bras.
		7	Manifeste des préférences pour certaines personnes et objets (par exemple)
	@		Montre de l'affection aux personnes familières (par exemple, les toucne, les serre dans
	⇒		Imite ou essaie d'imiter les expressions faciales du parent ou de la personne qui
			Se déplace pour chercher le parent ou la personne qui s'occupe de lui/d'elle ou une sutre personne familière qui se trouve à proximité.
2 →			Montre de l'intérêt pour les enfants du même âge, autres que ses frères et sœurs
		10	Imite des mouvements simples (par exemple, tape dans ses mains, fait au revoir, etc.).
	<u></u>	13	Manifeste par des actions son contentement ou son inquiétude à l'égard des autres (par exemple, serre dans ses bras, tapote le bras, tient la main, etc.).
	a	14	Cherche à faire plaisir aux autres (par exemple, partage une friandise ou un jouet, essaie d'aider même s'il/elle n'y arrive pas, etc.).
4 →	K	15	A des comportements de recherche d'amitié avec d'autres jeunes de même âge (par exemple, dit « tu veux jouer ? » ou prend un enfant par la main).
		16	exemple, dit **la veax journ : ** Complexes pendant que quelqu'un d'autre les réalise
	D	17	Répond quand des adultes familiers engagent la conversation (par exemple, si on lui demande « comment vas-tu ? », répond « je vais très bien » ; si on lui dit « tu es bien gentil », répond « merci », etc.).
-	≈	18	Répète des phrases entendues précédemment de la part d'un adulte (par exemple, « chéri(e), je suis rentré(e) » ; « pas de dessert avant d'avoir fini ton assiette » ; etc.).
-	(3)	19	Utilise des mots pour exprimer ses émotions (par exemple, « je suis content(e) », ou © 2 1 0 (SF « j'ai peur »).
→	圖	20	A un meilleur ami ou des préférences pour certains amis plutôt que d'autres (garçons 2 1 0 ets) ou filles).
	_	21	Imite des actions relativement complexes plusieurs heures après avoir vu quelqu'un les \approx 2 1 0 its exécuter (par exemple, se raser, mettre du maquillage, se limer les ongles, etc.).

⊠ F	Relatio	ons a	ponses: 2 = Habituellement 1 = Parfois ou En partie 0 = Jamais NSP = Je r aux autres © Exprimer et reconnaître les émotions Amitie ✓ Sorties		9		- 10	Total Control	Indiquer Ci-dessous
D (Comr		cation sociale Prise en compte des autres	D 2	. 9	0	1	MSP	
	(3)		Utilise des mots pour exprimer son contentement ou son inquiétude à l'égard des autres (par exemple, dit « bravo ! », « bravo ! tu as gagné », « est-ce que tu te sens bien ? », etc.).	Nie ·	9	1	O	143	- T
		23	Agit quand une autre personne a besoin d'un coup de main (par exemple, terrir la porte		2	7	C	HIS	P -
6-8 →	(1)	24	Reconnaît ce que les autres aiment et n'aiment pas (par exemple, dit « Lucas aime le	_			0	N.S	_
	(a)	25	Montre le même degré d'émotion que les personnes autour de luvelle (par exemple, montre le même degré d'émotion que les personnes autour de luvelle (par exemple, montre le même degré d'émotion que les personnes autour de luvelle (par exemple, montre le même degré d'émotion que les personnes autour de luvelle (par exemple, montre le même degré d'émotion que les personnes autour de luvelle (par exemple, montre le même degré d'émotion que les personnes autour de luvelle (par exemple, montre le même degré d'émotion que les personnes autour de luvelle (par exemple, montre le même degré d'émotion que les personnes autour de luvelle (par exemple, montre le même degré d'émotion que les personnes autour de luvelle (par exemple, montre le même degré d'émotion que les personnes autour de luvelle (par exemple, montre le même degré d'émotion que les personnes autour de luvelle (par exemple, montre le même degré d'émotion que les personnes autour de luvelle (par exemple, montre le même degré d'émotion que les personnes autour de luvelle (par exemple, montre le même degré d'émotion que le montre le même de luvelle (par exemple, montre le même degré d'émotion que le même degré d'émotion de le même de				0	NA PLANT	<u> </u>
	9		Garde une distance appropriée entre lui/elle et les autres dans les situations sociales des examples ne s'appropriée pas trop près de la personne à qui il/elle parle).	9	2	-			-
	9		Parle avec d'autres sur des sujets d'intérêt commun (par exemple, le sport, les	9	2	1	0		
9+ →	9	28	Engage la conversation (banalités) quand il/elle rencontre des personnes qu'il/elle connaît (par exemple, « comment vas-tu ? », « quoi de neuf ? »).	D	2	1	0		
34	950	20	Veit acc amis régulièrement.	E.	2		1 0		
g+ →	S S	30	Evite de tenir des propos embarrassants ou méchants, ou de poser des questions	3	-		1 (
	麗		A des attentes raisonnables en amitié (par exemple, ne s'attend pas à être le seul ami		6	2		0	NO.
	9	32	Comprend que les autres ne peuvent pas connaître ses pensées s'il/elle ne les a pas exprimées.	(6)	7	2	1	0	93B
1	_		Tet prudent quand il/elle parle de choses personnelles.		9	2	1	0	ASP
	8	34	Coopère avec d'autres pour organiser une activité ou pour y prendre part (par exemple une fête d'anniversaire ou un événement sportif).	,	9	2	1	0	NSF
	9	35	Montre qu'il/elle comprend les allusions ou les signaux implicites dans la conversation (par exemple, comprendre que bailler peut signifier « je m'ennuie », ou que changer (par exemple, comprendre que bailler peut signifier « je ne veux pas parler de ça »).		9	2	1	0	WEI
	9	36	parlant de sujets qui intéressent les autres (par exemple	,	8	2		1 0	
	-	37	Va à des rendez-vous ou à des sorties à plusieurs.		8	2	2	1 (
	8		Va à des rendez-vous amoureux.		0	2	2	11	0 1

\$ \$	Comp		Parlager et coopérer Meconnaître les codes sociaux Reconnaître les codes sociaux	9330	2 1	0	MSP
<1-	93	1	Réagit quand le parent ou la personne qui s'occupe de lui/elle agit de laçon lucique	9682	2 1	0	NSP
	650	2	Montre de l'intérêt pour l'endroit où il/elle est (par exemple, regarde autour de lawdelle, es déplace touche des objets ou des gens, etc.).	900°	0 1	0	MSP —
	650	3	Joue à des jeux interactifs simples avec d'autres (par exemple, « coucou », « ainsi font les petites marionnettes »).	000 000	2 1		NSP.
	932	4	Joue à côté d'un autre enfant, chacun faisant une chose différente.	000	2 1		TOTAL -
1, 2 -	4500 4500 4500 4500 4500 4500 4500 4500	5	Choisit de jouer avec d'autres enfants (par exemple, ne reste pas en marge d'un groupe, n'évite pas les autres).	- CE	2 1	0	NSF.
	939	_	Joue de façon coopérative avec un ou plusieurs enfants moins de 5 minutes.	400 P	2 1	, - III	188
	000 000	6	Joue de façon coopérative avec plusieurs enfants pendant plus de 5 minutes.	956	2 1	1 0	NSP -
		8	Continue à jouer avec un autre enfant sans protester lorsque le parent ou la personne qui s'occupe de lui/d'elle s'en va.		2	1 0	NSE
	00	-	Partage ses jouets et ses affaires quand on le lui demande.	ege	2	1 0	NSP -
3 -	000			933	2	1 0	MSP
4	400	10	Joue avec les autres avec une surveillance minimale.	972	0 2	1 0	MSP
EMPS LIBR		11	Utilise des objets de la vie courante ou d'autres objets pour des activités de faire- semblant (par exemple, faire semblant qu'un cube est une voiture, une boîte est une maison, etc.).	000		4	
EME	950		Se protège en s'éloignant de ceux qui détruisent des objets ou font mal (par exemple, ceux qui mordent, frappent, jettent des choses, tirent les cheveux, etc.).	- CO	2	1 (-
— Ш 4-	100 m	13	Joue à des activités de faire-semblant simples avec d'autres (par exemple, jouer à se déguiser, faire semblant d'être un superhéros, etc.).	- CO	p 2	-	O MSF
ם ה	(2)		Recherche la compagnie des autres pour jouer ou pour être ensemble (par exemple, invite quelqu'un à la maison, se rend chez les autres, joue avec d'autres enfants dans une aire de jeux, etc.).	-	§ 2	1	0 MSP
	000		Attend son tour quand on le lui demande lorsqu'il participe à des jeux de société ou e sport.		2	1	C NSP
	Š	16	Participe à des jeux de plein air improvisés, en groupe (par exemple, chat perché, co à sauter, jeux de ballon).	rde S	<u>\$</u> 2	1	0 NSP
	ofo	17	Partage ses jouets et ses affaires sans qu'on le lui demande.	•	2	2 1	0 NSP
5.6		18	Suit les règles dans des jeux simples (courses de relais, loto, jeux électroniques, etc	.). 9	3 :	2 1	0 NSF
3,0		11/20	Attend son tour sans qu'on le lui demande.		ofo :	2 1	0 NSP
	e-fe		to be and sinux de cartes ou jeux de société (par exemple, jeu de	'oie,	3	2 1	0 Her
	B	20	bataille, etc.).		-	-	- Paris
7-12	一老	21	centre aéré, au centre commercial, etc.).		严	2 1	O INSP
	e go	22	Demande la permission avant d'utiliser un objet appartenant à un autre ou utilisé p	ar un	ofe	2 .	1 0 1451

etnumerique.com

9



- 0	Comp	orte	re Présenter des excuses Se montrer responsable Comportement social p ment pendant les transitions Contrôle de l'Impulsivité Capacité à garder un seci	ret			_		indique ci-dess
} →	0		Dit « pardon » pour des fautes involontaires (par exemple, bousculer quelqu'un).	0	2	1	0	NSP	
	0	, 10	Evite de narguer, taquiner ou maltraiter.	0	2	1	0	NSP	_
	()	11	Se comporte de façon appropriée quand on lui présente des étrangers (par exemple, salue de la tête, sourit, serre la main, dit bonjour, etc.).	()	2	1	0	NSP	-
	()	12	Modifie le volume de sa voix en fonction de l'endroit ou de la situation (par exemple, à la bibliothèque, au cinéma, etc.).	()	2	1	0	NSP	-
	0	13	Présente des excuses quand il/elle a fait de la peine à quelqu'un.	0	2	1	0	NSP.	_
	()	14	S'abstient de parler la bouche pleine.	()	2	1	0	NSP	-
	()	15	Parle avec les autres sans interrompre ou être impoli.	()	2	1	0	MSP	
2 -	0	16	Accepte des suggestions ou des solutions utiles de la part des autres.	0	2	1	0	NSP	
	0	17	Contrôle sa colère ou sa peine en cas de changement de programme pour une raison indépendante de sa volonté (par exemple, en cas de mauvais temps ou de panne de voiture, etc.).	0	2	1	0	MSP	
	X	18	Garde des secrets ou des confidences pendant plus d'un jour.	×	2	1	0		
	0	19	Dit qu'il/elle est désolé(e) quand il/elle commet involontairement une faute ou une erreur de jugement (par exemple, si sans le faire exprès, il/elle a laissé de côté un camarade au cours d'un jeu).	0	2	1	0	NSP	
	0	20	Montre qu'il/elle comprend que le fait de se taquiner entre amis ou au sein de la famille peut être une forme d'humour ou une marque d'affection.	0	2	1	0	NSP	
	0	21	Informe ses parents ou la personne qui s'occupe de lui/d'elle de son emploi du temps (par exemple, l'heure de départ ou de retour, l'endroit où il/elle se rend, etc.).	0	2	1	0	MSP	- Contraction
	m	22	Choisit d'éviter les activités dangereuses ou risquées (par exemple, sauter de très haut, prendre un auto-stoppeur, conduire dangereusement, etc.).	<i>m</i>	2	1	0	NSP	
	0	23	Contrôle sa colère ou sa peine quand il/elle n'obtient pas ce qu'il/elle veut (par exemple, s'il/elle n'a pas la permission de regarder la télévision ou d'assister à une fête, ou si une suggestion qu'il/elle fait est rejetée par un ami ou la personne qui s'occupe de luil/elle).	0	2	1	0	WSP	
	0	24	Est fidèle à ses engagements (par exemple, s'il/si elle promet de rencontrer quelqu'un, le rencontre, etc.).	0	2	1	0	NSP	
	m	25	Se tient à l'écart ou met un terme à des relations ou des situations qui peuvent lui nuire ou être dangereuses (par exemple, moqueries, harcèlement moral, abus sexuel, escroquerie, etc.).	***	2	1	0	HSI	A CONTRACTOR
	0	26	Contrôle sa colère ou sa peine face à une critique constructive (par exemple, correction d'un comportement inadapté, discussion d'une note obtenue à un test, évaluation des performances, etc.).	0	2	1	0	6S	
-	×	27	Garde des secrets ou des confidences aussi longtemps que nécessaire.	×	2	1	0	NS	-
	0	28	Réfléchit aux conséquences de ses actions avant de prendre des décisions (par exemple évite d'agir de façon impulsive, prend en compte des informations importantes, etc.).	.0	. 2	1	0	NS	
-	m	29	A conscience du danger potentiel et se montre prudent dans les situations sociales « à risque » (par exemple, les fêtes alcoolisées, les forums Internet, les petites annonces, etc.).	~	2	1	0	NS	10000
-	0	30	Se montre respectueux de ses collègues de travail (par exemple, ne distrait pas et n'interrompt pas les autres lorsqu'ils travaillent, est à l'heure pour les réunions, etc.).	6	2	! 1	1 8	NS	0
			Item precedent l'item Entre item planche Total NSI	er et	ite	ma	anq		.+[

Proposer des apprentissages ciblés et adaptés au niveau du

jeune

		CORPUS 3 - SOMMAIRE		
		NOM-Prénom :		
S		And the state of the state of		
Dossier d'application		Application/Médiation		-
Attention,	Mémoire visuelle	sur l'appli		-
	Changer d'activité sans difficulté	travail à table		
	Transitions faciles au quotidien - facilitées par les picto	au quotidien		
Logique, combinaisons	Logique	sur l'appli		
	Changer d'activité sans difficulté	travail à table		
	Transitions faciles au quotidien - facilitées par les picto	au quotidien		
Horse Puzzles	Appariements selon les formes, les couleurs et le thème: puzzles (9 pièces et plus)	sur l'appli en commençant à prendre modèle sur l'adulte		
	Appariements selon les formes, les couleurs et le thème: puzzles (9 pièces et plus)	avec un jeu que l'enfant ou le jeune apprécie		
	Prendre en compte les limites et agencer des objets selon les besoins et le contexte: mettre la table, ranger la vaisselle dans le lave-vaisselle	dans le quotidien		
	Danfanannant différé.	avea Panali		+

Les TSA

Enfant avec autisme

- souvent: problème de détection de la voix humaine
- une imitation différée
- - DIFFICILE d'accéder à l'utilisation d'un signal en vue d'obtenir ce qu'il désire.
 - -problème d'attention conjointe : peu d'attention conjointe (capacité de prêter attention à un évènement, un objet en même temps qu'une autre personne, tout en échangeant des émotions et des représentations à propos de ces évènements ou de ces objets perçus conjointement)
- Le numérique permet de développer l'attention conjointe

Exemple de marqueurs de développement à 5 ans

• 5 ans

Enfant typique

- Acquiert les fonctions les plus fines du langage

- Commence à comprendre les plaisanteries, le sarcasme... - Apprend à dire les choses en tenant compte du contexte

Enfant avec TSA

- compréhension et expression difficiles voire impossibles de concepts abstraits.
- Ne peut soutenir une conversation.
- Echolalie.
- Pose rarement des questions et si oui, elles sont répétitives. Ton et rythme inhabituels toujours présents.

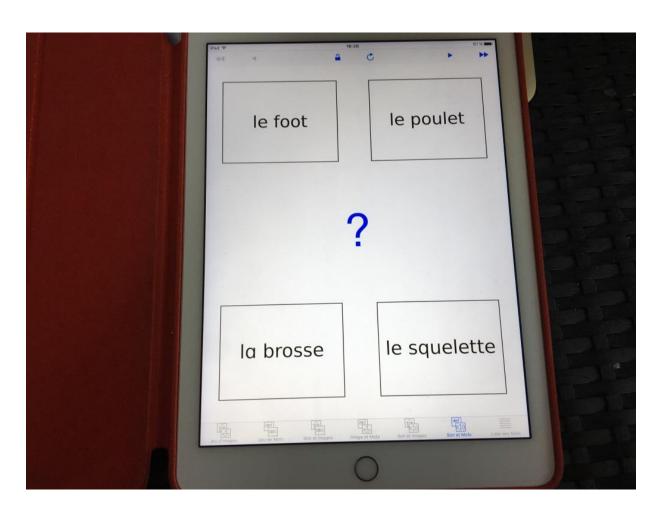
Chez l'adulte avec TSA

- Le langage expressif est concret, peu de flexibilité et idiosyncrasies.
 Trouble du système prosodique. Le ton et l'intonation sont étranges et mécaniques : parole monotone et non adaptée au contexte. Contact visuel inapproprié.

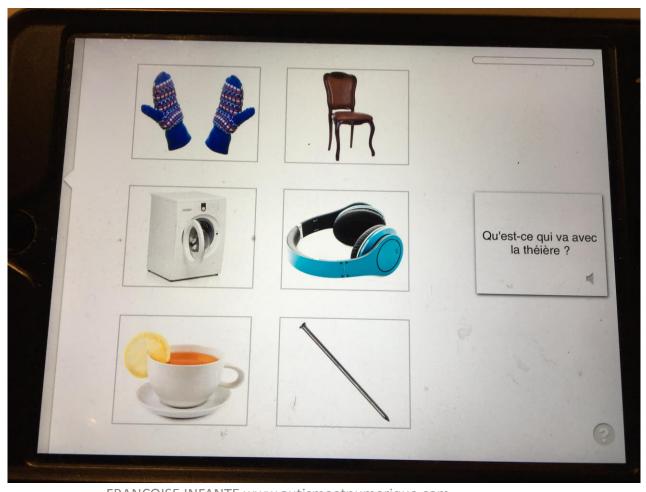
Les pré-requis de l'attention conjointe

- * développement du système visuel et visuo moteur (0 à 6 mois)
 * développement de la coordination visuo préhension (dès 6 mois)
 (l'objet devient la base de la communication)
- * développement des gestes à visée communicative (dès 10-12
- mois) :
- Les pointers proto déclaratif et proto impératif

Apprentissage du langage : MOTS SPECIAUX reconnaissance auditive et visuelle des mots



Apprentissage du langage / reconnaissance auditive et visuelle des mots LEXICO COGNITION



FRANCOISE INFANTE www.autismeetnumerique.com

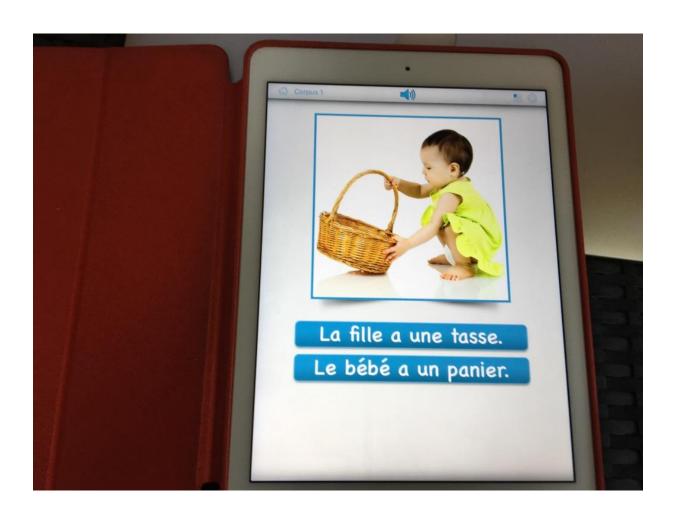
altérations dans la compréhension du langage

- - peu de conversation à caractère purement social.
 - anomalies qualitatives dans le choix des mots ou de formules peu courants.
 - -altérations dans la compréhension du langage avec des interprétations erronées du sens littéral et du sens figuré (ATTWOOD, 2003, p.49).
 - souvent manque **de tact**, interprète mal les indices sociaux et ne prend pas en compte la distance sociale.
 - une certaine naïveté: ne comprend pas les blagues, les métaphores.

Retard cognitif: Le traitement de l'information

- Le cerveau assimile d'une manière inhabituelle les informations sensorielles.
- la sensation
 Trouble de la modulation sensorielle.
 Difficultés à ce concentrer sur la globalité de l'interaction (mouvement, visage, contact visuel, parole...).
 trouble dans l'encodage de l'information = la personne atteinte d'autisme utilise préférentiellement le cerveau droit avec une analyse perceptive (effet écho).
- Restitution de l'information dans la même modalité sensorielle dans laquelle elle a été encodée

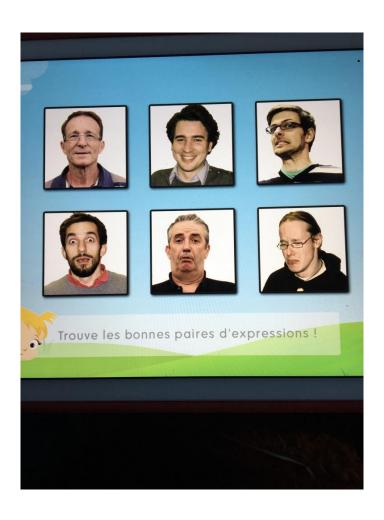
BITSBOARD : compréhension de la phrase



BITSBOARD : Appariement de la phrase avec l'image



Appariement des émotions



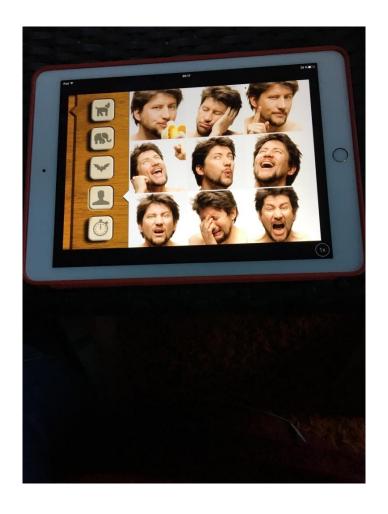
Retard cognitif: théorie de l'esprit (Baron Cohen et al 1985

- la théorie de l'esprit (Baron Cohen et al 1985)
- Avant 4 ans : pensée égocentrique avec un défaut de décentration. Vers 4 ans : pensée de 1er ordre : inhibition de sa croyance « je pense que l'autre ne sait pas» : prédiction des comportements (intentions), les états mentaux déterminent les comportements. Vers 6-7 ans : pensée de second ordre : raisonnement du type « je pense qu'il pense », début du mensonge.
- Donc

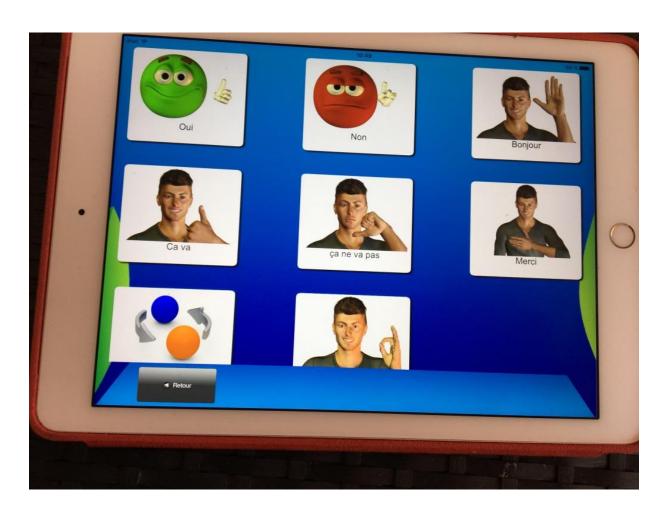
ne tient pas compte des intentions d'autrui, incapable d'imaginer l'impact des comportements sur autrui. Ne prévoit pas la réaction des gens, ne comprend pas que leur comportement peut indisposer les autres...

- * absence d'un référentiel social ne permettant pas à la personne d'identifier la qualité même des comportements.
 * troubles de la communication : difficultés dans la pragmatique du langage, ne
 - comprend pas l'ironie, les métaphores...

AUTIMO: Discrimination des signes significatifs de l'émotion



DIS MOI: Communiquer avec les autres



Niki story: comment expliquer visuellement ce qui est attendu



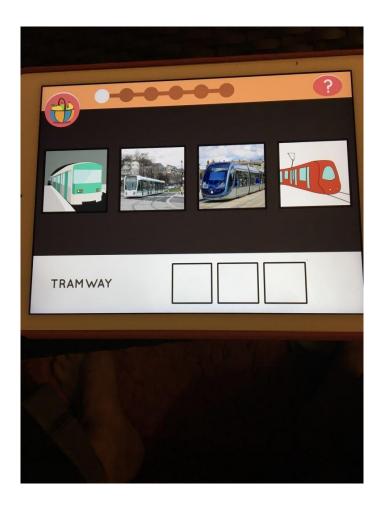
CHEZ LE COIFFEUR (travail d'anticipation)



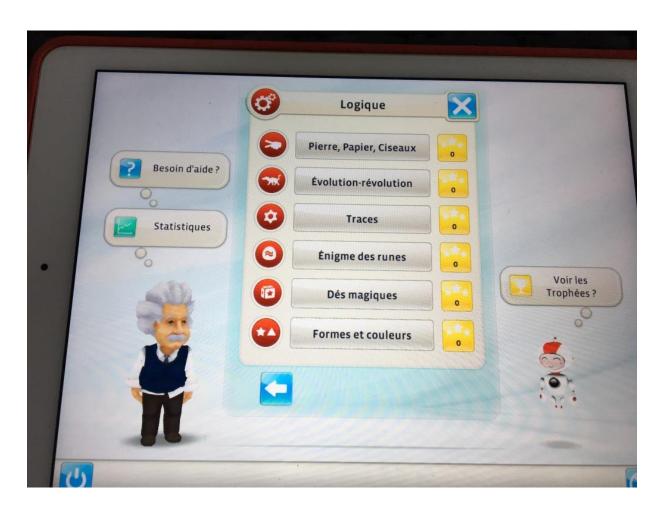
Retard cognitif: les fonctions exécutives

- Les difficultés cognitives : les fonctions exécutives
- Fonctions intervenant dans l'action physique ou mentale pour planifier des objectifs, organiser des actions pour arriver à un but.
- <u>Analyser et planifier</u>: identifier et exécuter chacune des étapes nécessaires pour arriver au but
- <u>Anticipation</u>: capacité d'anticipation faible Difficultés dans le changement (persévérations) Non reconnaissance de ce qui est pertinent dans la situation

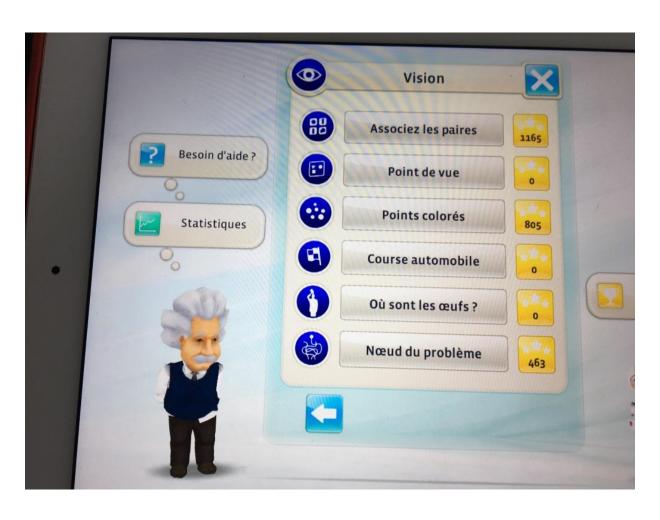
Cognition non verbale: Classit



Application Einstein



Application Einstein



iSéquences: travail sur la cécité contextuelle



véritable bibliothèque de situations (scénarios)

• L'empathie suppose de pouvoir compatir avec des personnes qui vivent quelque chose que vous n'avez jamais vécu.

 Elles ont en tête une bibliothèque de situations (scénarios) pour lesquelles elles ont appris ce que les personnes ressentent = elles déchiffrent.

L'empathie

• L'empathie c'est la capacité à comprendre les sentiments des autres sans les vivre soi-même.

il faut:

- pouvoir adopter la perspective et le point de vue des autres ;
- - prendre part et comprendre leurs états d'âme ;

•

- pouvoir réagir de manière émotionnellement adaptée.
- Les eprsonnes avec TSA
- - ne reconnaissent pas **suffisamment les expressions émotionnelles** des autres,
- - perçoivent moins le visage comme un ensemble et associent souvent les émotions aux détails de l'expression émotionnelle

la cécité contextuelle

• Les difficultés cognitives : la cécité contextuelle

• Le contexte aide les personnes à reconnaître les objets qui les entourent dans toutes les situations de la vie quotidienne.

les aptitudes sociales

- Les aptitudes sociales ?
- Pour entretenir des contacts avec les autres, nous avons besoin de nombreuses aptitudes sociales :
- À l'Age scolaire
- Habituellement incapable d'initier un jeu, de répondre aux invitations à jouer de leurs pairs ou d'apprendre à jouer en observant leurs pairs.
- Lorsqu'ils ont des amis, ces derniers sont généralement des enfants très accommodants qui se plient à leur besoin de contrôler le jeu et amitié à sens unique.

compréhension du langage au pied de la lettre

• \Rightarrow difficultés de tenir compte du contexte

• Il existe deux types de contexte

À l'adolescence

• À l'adolescence

 Peuvent conserver les intérêts et les modelés de jeu de leur petite enfance

 Parfois tendance à passer plus de temps avec des adultes qui les encouragent dans leurs intérêts particuliers ou à passer plus de temps seuls dans les domaines qui les intéressent tout spécialement ou dans lesquels ils possèdent des habiletés.

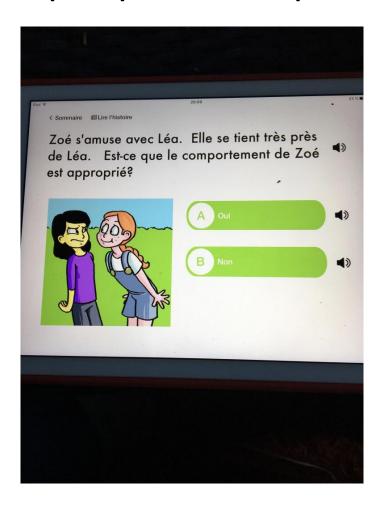
Toonstatic : créer des scénarios amusants



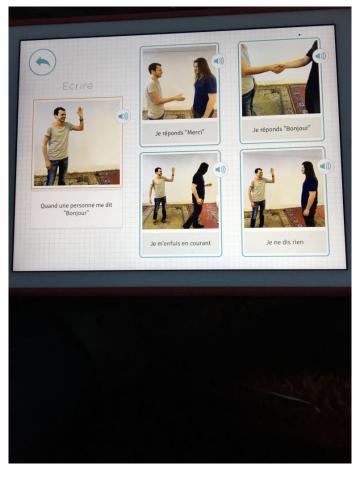
Contes interactifs: slimcricket



Let's be social: proposer une réponse adaptée à des situations qui posent problème



Social Handy: possibilité de travailler proactivement des situations qui peuvent être complexes



Aptitudes à communiquer

• Aptitudes à communiquer :

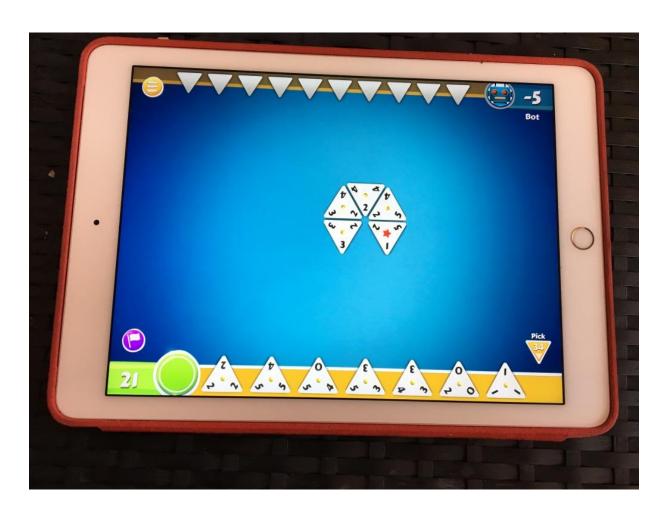
• contact visuel, expression du visage, ton et volume de voix, fluidité du discours, gestes et attitudes, contenu verbal, respet des règles de conversation.

Aptitudes à communiquer

Aptitudes au jeu

• Comprendre les émotions et les sentiments d'autrui

Triominos: exemple de jeu dit « de société »



Gérer les conflits

- **Gérer les conflits** : gérer la colère, pouvoir demander de l'aide, pouvoir éviter une situation stressante...
- Aptitudes à lier des amitiés : choisir des amis, se faire des amis, pouvoir discerner un bon et un mauvais ami...

Les différents outils =Travailler petite compétence par petite compétence et généraliser

• L'apprentissage des compétences sociales :

- Travailler petite compétence par petite compétence
- Généraliser l'habileté
- Utiliser ce que la personne apprécie même des choses bizarres.

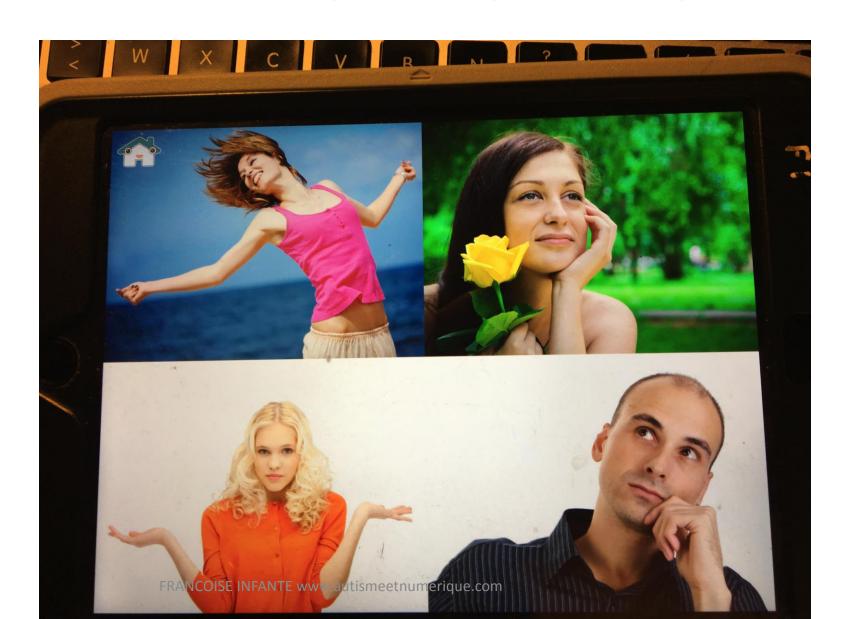
Définir des objectifs de travail

- Le choix doit entre guidé par la question suivante:
- - Quels sont les besoins de la personne ?

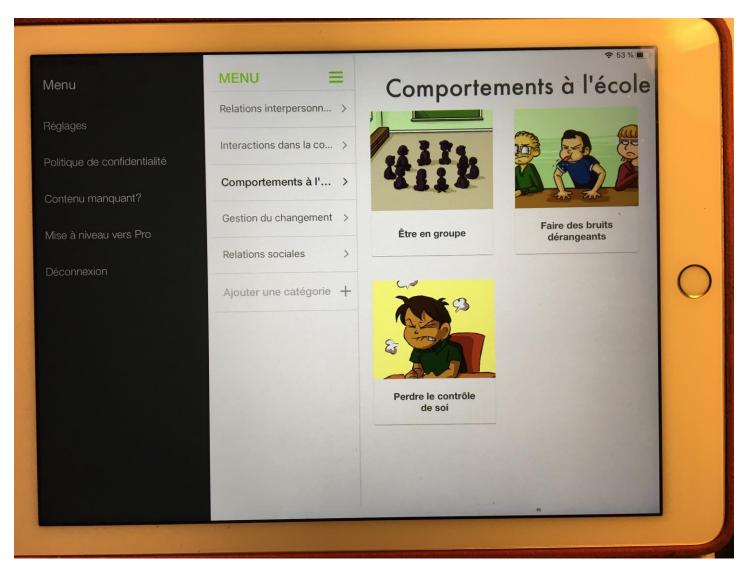
•

- L'apprentissage correspond-il à son niveau de développement ? L'apprentissage doit entre adapté au niveau de développement de la personne.

APPLICATION: MONTRE MOI



APPLICATION: let's be social



Formulation d'objectifs

Comment formuler un objectif?

- L'objectif décrit le comportement qui est attendu.
- Il est précis, réaliste (réalisable par la personne) et mesurable.
- Enseigner un seul comportement à la fois.

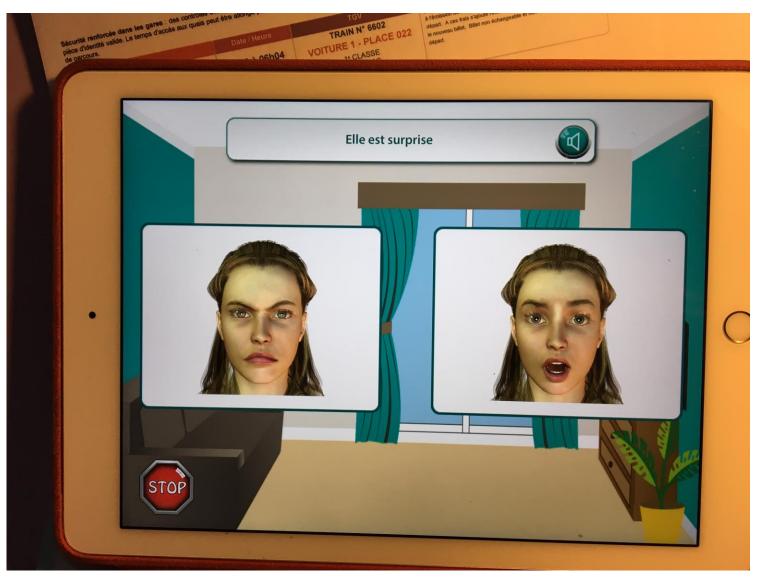
Apprentissage de scénarios sociaux

- Comment rédiger un objectif?
- L'objectif reprend les différentes informations qui permettent, à sa lecture, de savoir exactement :
 - Le comportement qui est attendu
- - Le contexte dans lequel il sera appris :
 - Quand ? Où ? Avec quel matériel ? Qui va lui apprendre ?
 - Définir le niveau d'aide
 - Prévoir le critère de réussite `
- Fixer des échéances réalistes

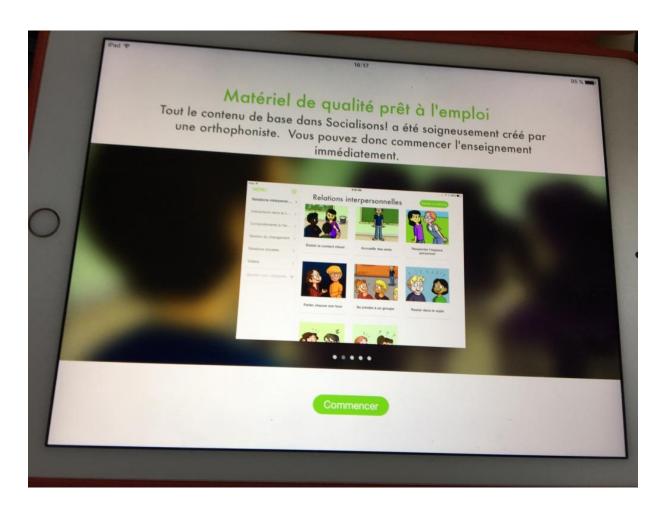
Applications: BOOK CREATOR et SPARKS VIDEO



Application: EMAUTI CAUSES



Social handy



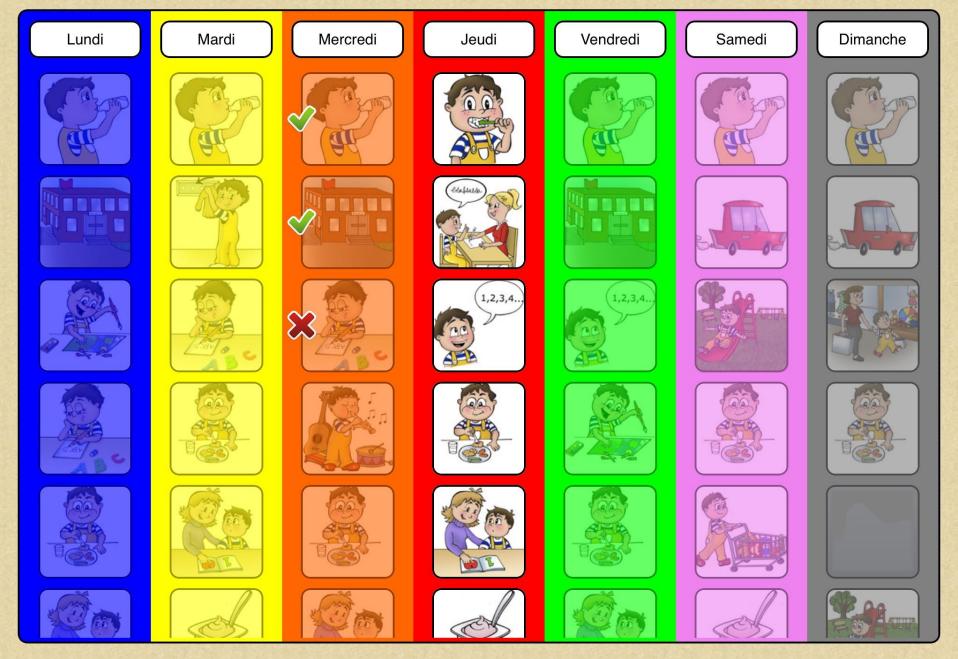
Gestion du temps et de l'attente

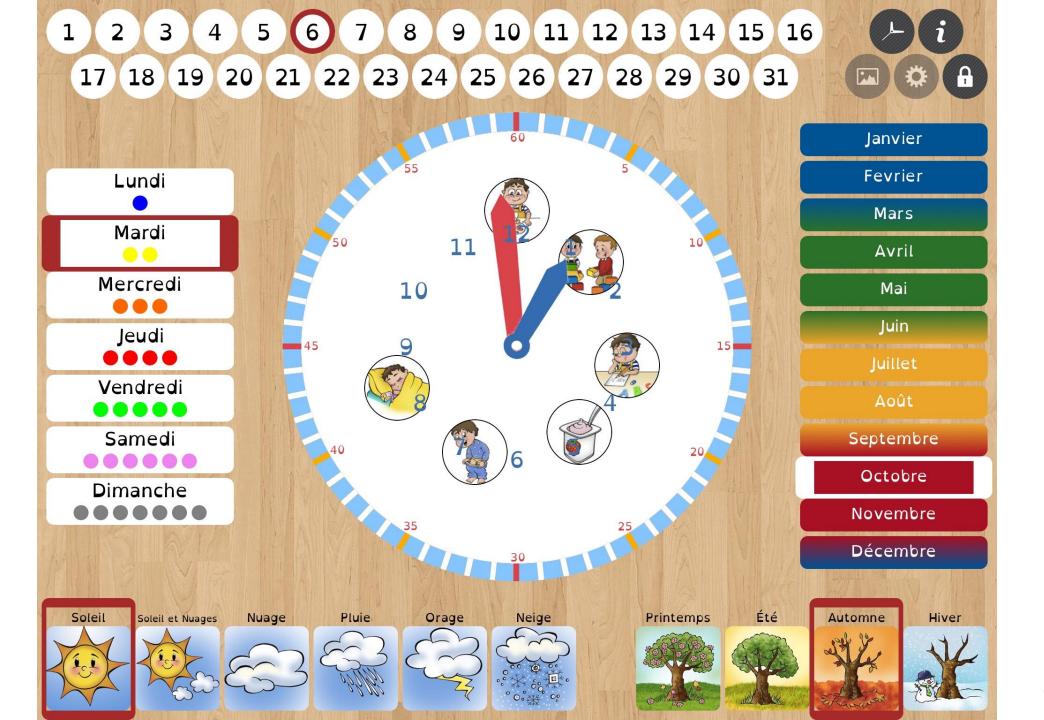
Habileté d'auto-contrôle pour gérer calmement un délai pour un renforçateur.

Utilisation d'une application permettant à la personne d'anticiper ce qu'elle doit faire, ce que nous attendons d'elle, ce qui suit etc.

Application / NIKI AGENDA



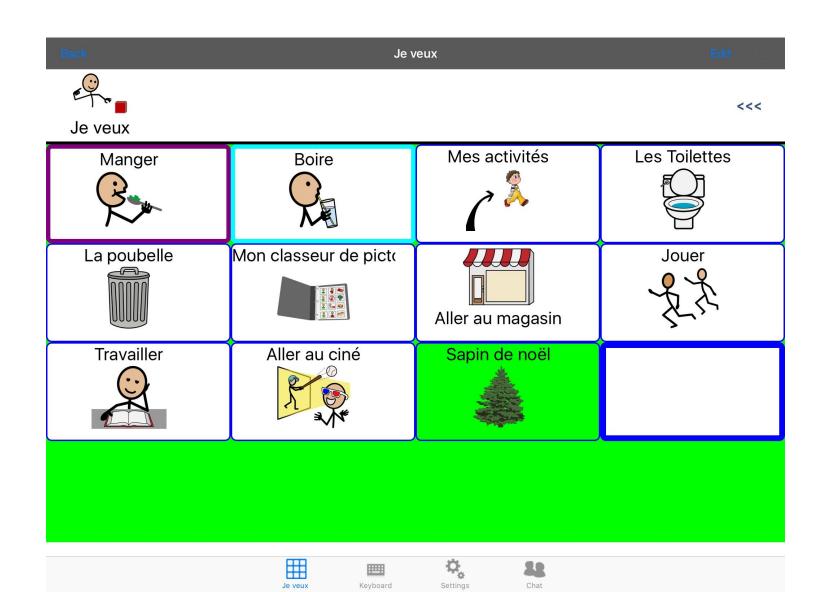




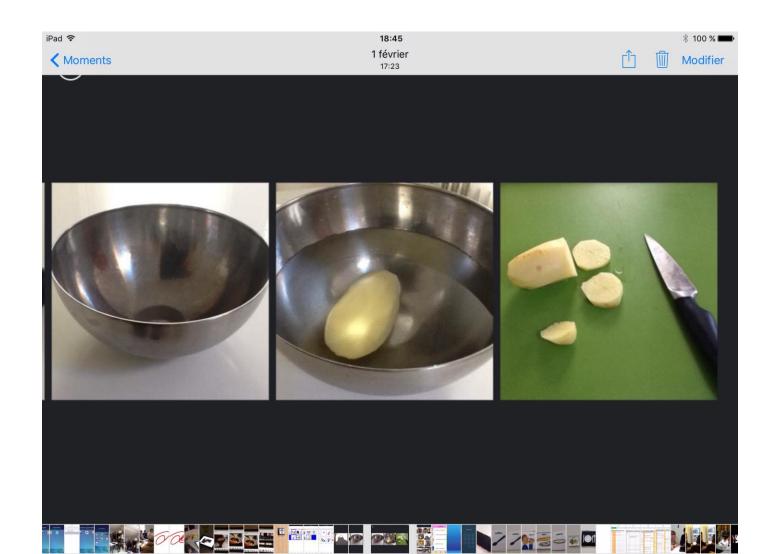


Application TIME IN

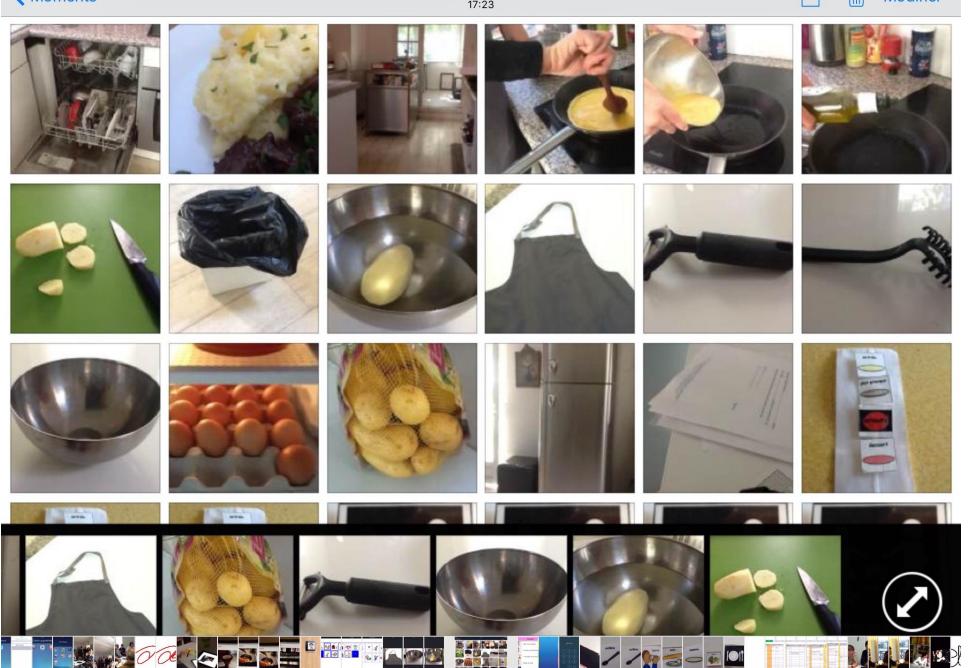
Application de communication augmentée: TALK TABLET



Application : GRACE







Tic Tac Time: apprendre à lire l'heure





Faire face au changement

- Faire face à l'Imprévu
- En insérant un point d'interrogation ou un carton blanc dans l' horaire numérique.

- Le changement
- changer parfois l'ordre de quelques activités

les habiletés conversationnelles et l'affirmation de soi

• - Comment faire pour refuser une demande

- Comment réagir suite à une critique blessante

• - Comment réagir si on est pas d'accord avec quelqu'un

Organiser les choix

- - Proposez des activités connues
- - Limiter le choix (deux ou trois possibilités)
 - Proposer **des choix simples** : une chose appréciée / une activité pas appréciées
 - Proposez le choix de manière visuelle
 - Laisser un laps de temps suffisant pour choisir
 - Guider si difficultés ou choisir à la place de la personne si impossibilité

Little market: gérer l'argent



